دفتر تحضير مادة الحاسب الآلي الصف الثالث الإعدادي



الفصل الدراسى الأول

٢٠٢٤-٢٠٢٥



السيرة الذاتية للمعلم

الأسم : ....

المدرسة : ....

الإدارة التعليمية التابع لها : ....

المؤهل الدراسى : ....

مادة التدريس : ....

المدرسة الأساسية : ....

المدرسة المنتدب اليها : ....

تاريخ التعيين : ....

الوظيفة على الكادر : ....

كود المعلم : ....

رقم الهاتف : ....

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص



جدول الحصص

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

معلم المادة **موجه المادة** **مدير المدرسة**

....



الأهداف العامة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

فى نهاية الفصل الدراسى الأولينبغى ان يكون الطالب قادراً على:

* تزويد الطلاب بالقدر المناسب من المعارف والمهارات العلمية والأساسية ذات الصلة بتكنولوجيا المعلومات.

*تنمية مهارات التفكير العلمى الأساسية مع التركيز على المهارات التكنولوجية الحديثة من خلال تعاملهم مع الكمبيوتر.

* تدريب الطلاب على العمل ضمن فريق من خلال ممارستهم لتقنيات الكمبيوتر.

* تنمية مهارات التعليم الذاتي بغية الوصول إلى المعلومة الصحيحة بأنفسهم من خلال استخدامات الكمبيوتر.

* تنمية الوعي لدى التلاميذ بأهمية استخدام الكمبيوتر في جميع مجالات الحياة.

*تقدير الطلاب للدور الذى يلعبه الكمبيوتر في حل المشكلات.

* تآلف الطلاب مع الكمبيوتر والتعامل مع برامجه دون رهبة.

* تنمية الشخصية المصرية القادرة على مواجهة تحديات الألفية الثالثة فى الثورة التكنولوجيا والمعلوماتية.

*اكتساب ا لأخلاقيات والسلوكيات الصحيحة فى التعامل مع الآخرين عبروسائل وأدوات تكنولوجيا المعلومات وا لاتصالا ت.

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....



الأهداف الخاصة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

فى نهاية الفصل الدراسى الأولينبغى ان يكون الطالب قادراً على:

- ❑ يعرف المشكلة Problem Definition
- ❑ يُحدد مراحل حل مشكلةProblem Solving Stages
- ❑ يكتب خطوات حل المشكلة الخوارزمية Algorithm
- ❑يرسم خريطة تدفق Flow Chart تعبر عن خطوات الحل
- ❑ يُوضح المقصود بلغة البرمجة.
- ❑ يتعرف ماهية الفيجوال بيزيك دوت نتVisual Basic.NET
- ❑ يُحدد أهم مكونات شاشةIDE
- ❑ يُعدد ما يوفره إطار العمل Net framework.
- ❑ يتعرف نافذة الخصائصProperties Window
- ❑ يختر الخاصيةProperty المناسبة.
- ❑ يختر القيمة المناسبة للخاصيةProperty
- ❑ يفرق بين الخصائصProperties التى تميز كل أداة من أدوات التحكم
- ❑ يتعامل مع نافذة الكودCode Window
- ❑ يحدد المقصود بـ معالج الحدثEvent Handler
- ❑ يضبط خصائصPropertiesأدوات التحكمControlsبرمجيا

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....



				التاريخ
				الحصة
				الفصل

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التعلم بالأقران
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف المشكلة.
- يُحدد مراحل حل مشكلة
- يستنتج الحلول لبعض المشكلات الحياتية.

التمهيد: مـاهي خطواتك لحل مشكلة؟

عـــرض الــــــدرس

📖 **تعريف المشكلة:** هى موقف يتطلب إيجاد حل له، أى هدف مطلوب الوصول إليه من خلال اتباع خطوات بترتيب معين.

📖 **تعريف حل المشكلة:** عبارة عن الخطوات والأنشطة والعمليات التى ينبغى القيام بها للوصول إلى هدف أو ناتج.

📖 **مراحل حل المشكلة:**

١) **تحديد المشكلة :-** هى تحديد المخرجات المطلوبة والمدخلات المتوفرة وعمليات المعالجة الحسابية أو المنطقية.

٢) **إعداد خطوات الحل (الخوارزمية):-** إعداد خطة الحل على شـكل سـلسـلة من الخطوات المتتالية، ويطلق عليها الخوارزمية.

📖 **تعريف الخوارزمية:**

هى إحدى الطرق التى تستخدم فى حل مشكلة من خلال مجموعة الإجراءات المرتبة ترتيباً منطقياً.

- لفظ الخوارزمية نسبة إلى عالم الرياضيات (محمد بن موسى الخوارزمى).

٣) **تصـميم البرنامج على الكمبيوتر:-** لحل المشـكلة باسـتخدام الكمبيوتر نقوم بترجمة خريطة التدفق بإحدى لغات البرمجة.

٤) **اختبار صـحة البرنامج وتصـحيح أخطائه:-** عند كتابة البرنامج تقع أخطاء غير مقصـودة فى الكتابة ولكى نتمكن من اكتشـاف الاخطاء يجب اختبار البرنامج بإدخال بيانات معروف نتائجها مسـبقاً ونقارن بين الناتج السـابق والناتج من البرنامج، وبعد اكتشاف الأخطاء نقوم بتصحيحها.

٥) **توثيق البرنامج:-** يقصـد بتوثيق البرنامج تسـجيل كل خطوات حل المشـكلة مثل المخرجات والمدخلات وخريطة التدفق ولغة البرمجة وتاريخ اصـدار البرنامج والمشـاركين فى إعداد البرنامج لإمكانية الرجوع إليهم عند الحاجة إلى تعديل البرنامج.

التقويم: **أكمل :-** .... هي تسجيــل كل خطوات حل المشكلة.



التاريخ			
الحصة			
الفصل			

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف خرائط التدفق.
- يعدد إرشادات رسم خرائط التدفق.
- يرسم خرائط تدفق بطريقة صحيحة.

التمهيد: مـاهي خرائـــــط التدفــــــق؟

عـــــرض الـــــدرس

📖 **تعريف خرائط التدفق :-** هى تمثيل تخطيطى يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل مسألة أو مشكلة محددة.

📖 **مزايا خرائط التدفق :**

١- تيسر فهم المشكلة ومفيدة فى شرح البرنامج للآخرين.

٢- توضح للمبرمج ما يجب عمله فتسهل عليه كتابة البرنامج.

٣-تساعد فى توثيق البرنامج وخصوصاً البرامج المعقدة.

📖 **الرموز والأشكال التى تستخدم فى رسم خريطة التدفق :-**

البداية والنهاية	Terminal	شكل بيضاوى	⬭
الإدخال والإخراج	Input/ Output	شكل متوازى	▱
معالجة أو عملية	Process	شكل مستطيل	▭
اتخاذ قرار أو اختيار	Decision	شكل معين	◇
خطوط الاتجاه	Flow Line	شكل الأسهم	↑ ↓ ← →

📖 **عند رسم الخريطة في المثال السابق يجب مراعاة الآتي:**

1- تبدأ خريطة التدفق برمز البداية وتنتهي برمز النهاية.

2- يطلق على كل من A وB وC اسم متغير Variable ويعني مخزن بالذاكرة يحتوي على قيمة.

3- المعادلة C=A+B تعني جم قيمة المتغير A وقيمة المتغير B ووضع الناتج في المتغيرC.

4- تم التعبير عن إدخال قيم A وB باستخدام لفظ "Enter" داخل شكل متوازي الأضلاع ويمكن استخدام أي لفظ آخر يؤدي نفس المعنى مثل Read أو Input أو أدخل

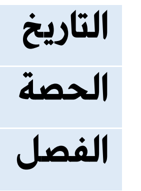
تدريب (١) ارسم خريطة التدفق لجمع عددين يتم ادخالهما وإظهار الناتج .... الكتاب المدرسي صـــ٥

تدريب (١-٢) ارسم خريطة تدفق لحل معادلة من الدرجة الأولى Y .... الكتاب المدرسي صـــ٧

التقويم: أكمل :- .... هى تمثيل تخطيطى يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح خطوات حل مشكلة.

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص

التاريخ		
الحصة		
الفصل		



الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الفصل الأول (حـــــل المشكـــــلات)
الدرس الثالث – التفـــرع وإتخـــاذ القـــرار

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف مفهوم التفرع في خرائط التدفق.
- يذكر خطوات الحل لبرنامج ما.
- يرسم خرائط تدفق بطريقة صحيحة.

التمهيد: مـاذا نعني بالتفرع في خرائط التدفق؟

عــــرض الـــــــدرس

استخدام التفرع اتخاذ القرار Decision في خرائط التدفق:
هناك العديد من المشكلات التي تحتوي على سؤال يتطلب الإجابة بنعم أو يتطلب التفرع إلى عمليات أخرى يتم تحديدها من خلال خريطة التدفق.
تدريب :- ارسم خريطة التدفق لطباعة (ناجح) فى حالة أن تكون الدرجة المدخلة أكبر من أو تساوى ٥٠

أولا: تعريف المشكلة :

المخرجات : طباعة ناجح

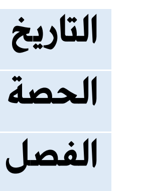
المدخلات: الدرجة X

الحل: إذا كانت قيمة X أكبر من أو تساوى ٥٠ يطبع كلمة ناجح
إذا كانت قيمة X غير ذلك ينهى البرنامج (قرار واحد فقط)

ثانيا: خطوات الحل	ثالثاً : خريطة التدفق
١- البداية ٢- إدخال الدرجة X ٣- القرار Is X >= 50 ٤- طباعة ناجح ٥- النهاية	Start Read X Is X>=50 Yes Print"ناجح" No End

التقويم: **أكمل :-** يستخدم شكل................. فى تمثيل التفرع فى خرائط التدفق.

التاريخ				
الحصة				
الفصل				



الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الفصل الأول (حـــل المشكـــلات)
الدرس الرابع – تابع التفــرع وإتخــاذ القــرار

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف مفهوم التفرع في خرائط التدفق.
- يذكر خطوات الحل لبرنامج ما.
- يرسم خرائط تدفق بطريقة صحيحة.

التمهيد: كيف يمكن استخدام التفرع في طباعة ناتج قسمة عددين ؟

عــــرض الــــدرس

ارسم خريطة التدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع عبارة (غير معروف) .

أولا: تعريف المشكلة :

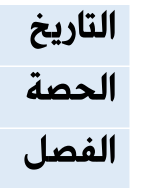
المخرجات: – طباعة ناتج قسمة عددين فى المتغير R
– طباعة عبارة (غير معروف)

المدخلات : – إدخال الرقم المقسوم N1
– إدخال المقسوم عليه N2

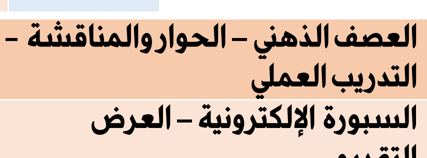
الحل: – إذا كان N2=0 يطبع جملة (غير معروف) وغير ذلك يطبع ناتج القسمة

ثانيا: خطوات الحل	ثالثاً : خريطة التدفق
١- البداية ٢- إدخال قيمة N1, N2 ٣- القرار Is N2=0 ٤- طباعة "غير معروف" ٥- ايجاد R =N1/N2 ٦- طباعة R ٧- النهاية	Start Read N1, N2 Is N2=0 Yes Print"غير معروف" No R = N1 / N2 Print R End

التقويم: ضع علامة (√) أو علامة (×):-
تساعد خرائط التدفق على سهولة فهم المشكلة وتحليلها وتحويلها إلى برنامج ( )



التاريخ				
الحصة				
الفصل				



الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف مفهوم الحلقات التكرارية في خرائط التدفق.
- يحدد خطوات الحل لبرنامج ما.
- يرسم خرائط تدفق بإستخدام الحلقات التكرارية.

التمهيد: كيف يمكن استخدام الحلقات التكرارية ؟

عـــــرض الـــــــــدرس

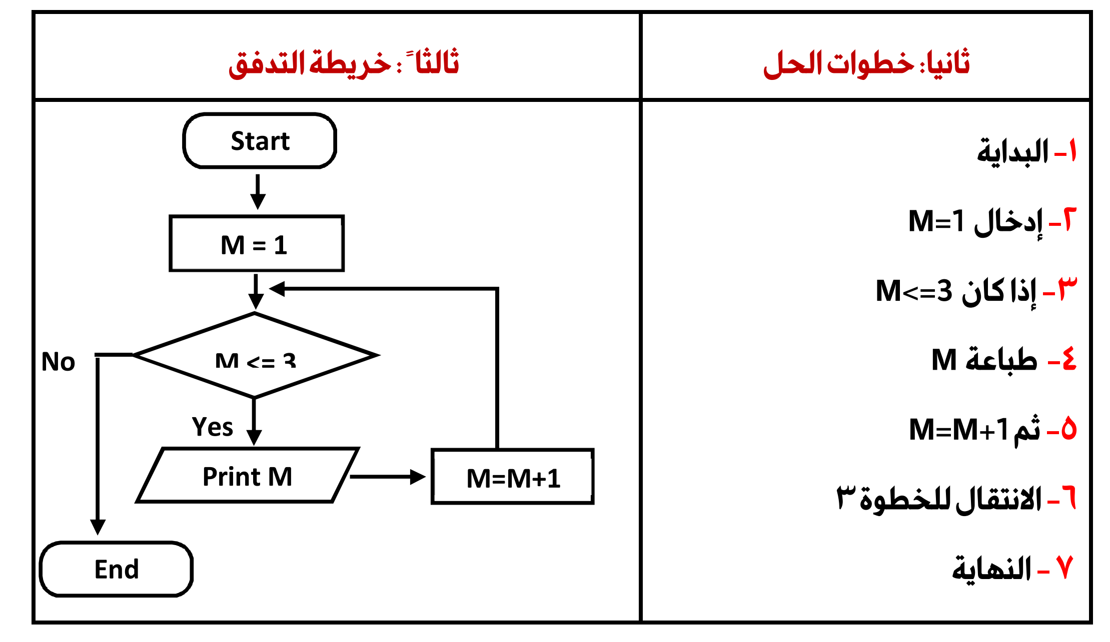
ارسم خريطة التدفق لطباعة الأعداد من ١ إلى ٣ ؟

أولا: تعريف المشكلة:

المخرجات: – طباعة الأعداد من ١ إلى ٣

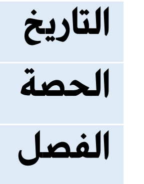
المدخلات: – إدخال قيمة العدد M

الحل: – طباعة العدد M ثم زيادته بمقدار (١) ثم الطباعة حتى تصبح M=3

ثانيا: خطوات الحل	ثالثاً: خريطة التدفق
١- البداية ٢- إدخال M=1 ٣- إذا كان M<=3 ٤- طباعة M ٥- ثم M=M+1 ٦- الانتقال للخطوة ٣ ٧- النهاية	

التقويم: ضع علامة (√) أو علامة (×) :-

توثيق البرنامج يعني التأكد من خلو البرنامج من الأخطاء (   )



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يعرف مفهوم الحلقات التكرارية في خرائط التدفق.
- يحدد خطوات الحل لبرنامج ما.
- يرسم خرائط تدفق بإستخدام الحلقات التكرارية.

التمهيد: كيف يمكن استخدام الحلقات التكرارية لطباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلى ٣ ؟

عـــــرض الـــــــدرس

ارسم خريطة التدفق لطباعة مجموع الأعداد الصحيحة من ١ إلى ٣

أولا: تعريف المشكلة:

المخرجات: - إيجاد قيمة مجموع الأعداد ١ + ٢ + ٣

المدخلات: - إدخال قيمة البداية N = 1
- إدخال قيمة المجموع Sum = 0
- إدخال قيمة المجموع Sum = Sum + N
- إدخال قيمة الزيادة N = N + 1

الحل: - طباعة المجموع Sum عندما تصبح قيمة N = 3
- عندما تصبح N > 3 يتوقف التكرار

ثانيا: خطوات الحل	ثالثاً: خريطة التدفق
١- البداية ٢- إدخال N=1 ٣- إدخال Sum = 0 ٤- المجموع Sum= Sum+ N ٥- مقدار الزيادة N = N + 1 ٦- إذا كان N > 3 ٧- طباعة المجموع Sum ٨- أو الانتقال للخطوة ٤ ٩- النهاية	Start → N=1 → Sum=0 → Sum=Sum+N → N=N+1 → N>3 (No → Sum=Sum+N, Yes → Print Sum) → End

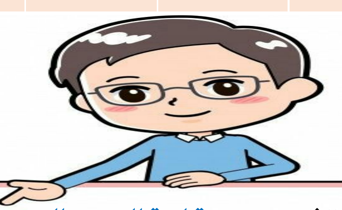
التقويم: ضع علامة (√) أو علامة (×):-

يمكن استخدام أي شكل هندسي لتمثيل خطوات الحل عند رسم خريطة التدفق (   )



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التدريب العملي – التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي



الفصل الثاني (مقدمة لغة الفيجوال بيزيك دوت نت)
الدرس السابع – مقدمة لغة الفيجوال بيزيك دوت نت

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يُوضح المقصود بلغة البرمجة.
- يتعرف ماهية الفيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic.NET
- يُحدد أهم مكونات شاشة IDE

التمهيد: بعد دراستك لأسلوب حل المشكلات .... كيف يمكنك تحويل خطوات حل المشكلة إلى أوامر برمجة يمكن تنفيذها؟

عـــــرض الـــــــدرس

📖 **لغة الفيجوال بيز يك دوت نت :-** هي إحدى لغات البرمجة ذات المستوى العالى لذلك فهى سهلة التعلم، وأوامر وتعليمات لغة الفيجوال بيزيك تكتب باللغة الإنجليزية.

📖 **استخدامات لغة الفيجوال بيزيك دوت نت Visual Basic. Net:-**

١- إنتاج تطبيقات مكتبية Windows Application
٢- إنتاج تطبيقات ويب Web Application

📖 **البرمجة وذاكرة الكمبيوتر:-** تستخدم أوامر وتعليمات لغة الفيجوال بيزيك دوت نت فى إنشاء كائنات Objects فى ذاكرة الكمبيوتر، ولكل كائن :-

١- خصائص Properties: مثل "حجمه ولونه ونوع وشكل الخط المكتوب به النص"
٢- أحداث Events: مثل حدث النقر Click على زر الأمر.
٣- الاجراءات Procedures: يحتوى كل إجراء على أوامر وتعليمات يتم تنفيذها عند استدعاء هذا الاجراء.

📖 **مميزات لغة الفيجوال بيزيك**

١- لغة كائنية التوجه Object Oriented
٢- لغة موجه بالحدث Event Driven

📖 **لغة الفيجوال بيزيك دوت نت وإطار عمل دوت نت Net Framework.**

١- يحتوى إطار عمل دوت نت على مكتبات يتم إنشاء الكائنات منها.
٢- يوفر بيئة تشغيل تسمى (Runtime) بذاكرة الكمبيوتر، تعمل فيها تطبيقات الفيجوال بيزيك دوت نت (التطبيقات المكتبية، وتطبيقات الويب، وتطبيقات الموبايل)
٣- مترجمات (Compilers) تترجم أوامر وتعليمات اللغة التى يكتبها المبرمج بلغة المستوى العالى (الإنجليزية) إلى لغة الآلة التى يتعامل معها الكمبيوتر بسهولة.

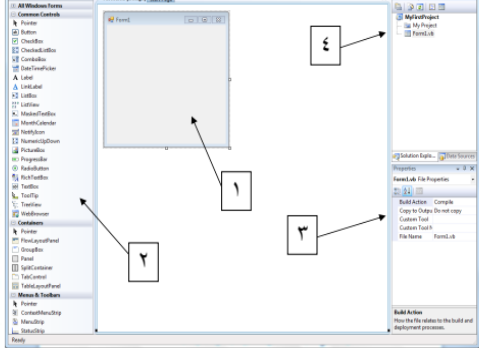
📖 **لغة الفيجوال بيزيك دوت نت و IDE**

– مصطلح IDE هو اختصار Integrated Development Environment تمثل بيئة التطوير المتكاملة لأنها تحتوى على أدوات ومميزات تمكن المبرمج من إنشاء تطبيقات (ويندوز – ويب – موبايل)
– الفيجوال ستوديو Visual Studio يمثل بيئة التطوير المتكاملة.

📖 **تعريف بيئة التطوير المتكاملة IDE**

– بيئة التطوير المتكاملة تحتوى على كل ما يحتاجه المصمم من أدوات ومميزات تمكنه من إنشاء تطبيقات (النوافذ – الويب – الموبايل).

📖 **بعض مكونات بيئة التطوير المتكاملة IDE**



١- نافذة النموذج Form
٢- صندوق الأدوات Tool Box
٣- نافذة الخصائص Properties
٤- نافذة الحل Solution Explorer

التقويم: أكمل:- بيئه التطوير المتكامله IDE تطلق على.....................



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي – الكتاب المدرسي



الفصل الثاني (مقدمة لغة الفيجوال بيزيك دوت نت)
الدرس الثامن – حل أسئلة الفصل الثاني

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يُوضح المقصود بلغة البرمجة.
- يكتسب بعض المفاهيم الخاصة بالفصل الثاني.
- يذكر أهم مكونات شاشة IDE

التمهيد: من وجهة نظرك.... اذكر أهم موضوعات ومفاهيم الفصل الثاني؟

عـــــرض الـــــــــدرس

أولاً: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة أو علامة (✗) أمام العبارة الخطأ لكل عبارة مما يلي:

م	السؤال	الإجابة
(١)	لغة البرمجة VB.NET إحدى لغات البرمجة ذات المستوى العالي.	( )
(٢)	لغة البرمجة VB.NET إحدى لغات البرمجة الموجهة بالأحداث.	( )
(٣)	تتميز لغة البرمجة VB.NET بأنها اللغة الوحيدة ذات المستوى العالي.	( )
(٤)	تُصنف لغة VB.NET كإحدى لغات البرمجة ذات المستوى العالي بسبب سهولة تعلمها.	( )
(٥)	تستخدم لغة البرمجة VB.NET في إنتاج تطبيقات مكتبية وتطبيقات ويب.	( )
(٦)	يؤخذ على لغة البرمجة VB.NET استخدامها في إنتاج تطبيقات ويب فقط.	( )
(٧)	يؤخذ على لغة البرمجة VB.NET أنه لا يمكن استخدامها في إنتاج تطبيقات مكتبية.	( )
(٨)	يتميز كل كائن بخصائص وسلوك معين يقوم به عندما يقع عليه حدث معين.	( )
(٩)	الأحداث والإجراءات الخاصة بأي كائن في لغة البرمجة VB.NET يطلق عليها خصائص Properties.	( )
(١٠)	اسم الكائن وحجمه ولونه جميعها نماذج لأحداث يمكن أن تقع على الكائن في لغة البرمجة VB.NET.	( )
(١١)	اسم الكائن وحجمه ولونه جميعها نماذج للخصائص التي يمكن أن تتصف بها بعض الكائنات في لغة البرمجة VB.NET.	( )
(١٢)	الأحداث عبارة عن الأوامر والتعليمات التي يتم تنفيذها عند وقوع إجراء معين على الكائن في لغة البرمجة VB.NET.	( )
(١٣)	الإجراءات عبارة عن الأوامر والتعليمات التي يتم تنفيذها عند وقوع إجراء معين على الكائن في لغة البرمجة VB.NET.	( )
(١٤)	الضغط Click و D-Click نماذج لبعض الأحداث التي يمكن أن تقع على كائن في لغة VB.NET.	( )
(١٥)	إطار العمل NET Framework. يحتوي على المترجمات والمكتبات وبيئة تشغيل برامج دوت نت.	( )
(١٦)	المترجمات في إطار العمل NET Framework. عبارة عن بيئة تشغيل التطبيقات التي يتم إنتاجها بلغة البرمجة VB.NET.	( )
(١٧)	المترجمات عبارة عن برامج تقوم بترجمة الأوامر والتعليمات التي يكتبها المبرمج من لغة المستوى العالي إلى لغة الآلة.	( )

التقويم: تقييم إجابات الطلاب.

التاريخ				
الحصة				
الفصل				

جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر

الإستراتيجية	العصف الذهني - الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية - العرض التقديمي - برنامج فيجوال بيزيك



الفصل الثالث (ضبط خصائص أدوات التحكم)
الدرس التاسع - خصائص أدوات التحكم ... Form

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يتعرف نافذة الخصائص Properties Window
- يختر الخاصية Property المناسبة.
- يختر القيمة المناسبة للخاصية

التمهيد: ما أشهر أدوات التحكم في برنامج فيجوال بيزيك؟

عـــــرض الـــــــــــدرس

- النموذج Form:- هى النافذة التى يصمم عليها واجهة البرنامج بوضع أدوات تحكم مختلفة عليها مثل الزر وأداة العنوان وصندوق النص.. إلخ.

* النموذج له العديد من الخصائص التى تمكن المبرمج من تصميم وإنشاء أشكال عديدة ومتنوعة من شاشات البرامج.

- طرق عرض نافذة الخصائص:-

١- من قائمة View اختر Properties Windows
٢- أضغط على مفتاح F4
٣- انقر بزر الفأر الأيمن على أداة التحكم واختر Properties
٤- من شريط الأدوات القياسى أختر رمز Properties Windows

-بعض الخصائص التى يتم تطبيقها على نافذة النموذج :

م	الخاصية	الوظيفة
١	Name	تحدد اسم نافذة النموذج الذى يستخدم فى الكود
٢	Text	تحدد النص الظاهر على شريط عنوان نافذة النموذج
٣	BackColor	تحدد لون خلفية نافذة النموذج
٤	FormBorderStyle	تحدد شكل حدود نافذة النموذج
٥	ControlBox	تتحكم فى إظهار أو اخفاء صندوق التحكم
٦	MinimizeBox	تتحكم فى إظهار أو إخفاء صندوق التصغير
٧	MaxmizeBox	تتحكم فى إظهار أو إخفاء صندوق التكبير
٨	RightToLeft	تحدد اتجاه أدوات التحكم على النافذة
٩	RightToLeftLayout	تحدد اتجاه تخطيط أدوات التحكم على النافذة
١٠	WindowState	تحدد حجم نافذة النموذج على الشاشة

التقويم: أكمل:- .... هى النافذة التى يصمم عليها واجهة البرنامج بوضع أدوات تحكم مختلفة

التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	العصف الذهني – الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي – برنامج فيجوال بيزيك



الفصل الثالث (ضبط خصائص أدوات التحكم)
الدرس العاشر – تابع خصائص أدوات التحكم
Button – Label – Textbox

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يفرق بين أدوات التحكم المختلفة.
- يضبط الخاصية Property المناسبة لكل أداة.
- يختر القيمة المناسبة للخاصية.

التمهيد: ما الفرق بين زر الأمر وصندوق النص؟

عـــرض الـــدرس

-زر الأمر Button:- هو أحد أدوات التحكم التى يمكن رسمها على نافذة النموذج والتى من خلاله يستطيع مستخدم البرنامج النقر عليه لتنفيذ مهمة معينة.

م	الخاصية	الوظيفة
١	Location	موقع إدراج زر الأمر على نافذة النموذج.
٢	Size	تحديد إرتفاع وعرض زر الأمر على النموذج.
٣	Text	النص الظاهر على زر الأمر.
٤	BackColor	اختيار لون الخلفية لزر الأمر.
٥	Font	تحديد (شكل وحجم ونمط) خط النص الظاهر على زر الأمر.
٦	ForeColor	اختيار اللون الأمامي للنص الظاهر على زر الأمر.

-أداة العنوان Label:- هو أحد أدوات التحكم التى تستخدم فى عرض نص على نافذة النموذج لا يمكن تغييره أثناء تشغيل البرنامج.

م	الخاصية	الوظيفة
١	AutoSize	يتحدد حجم أداة العنوان تلقائيا حسب النص المكتوب عليه إذا كانت قيمة الخاصية AutoSize تساوي True.
٢	BorderStyle	اختيار نمط إطار (حدود) أداة العنوان.

-صندوق النص TextBox :- تستخدم أداة صندوق النص فى استقبال بيانات نصية من مستخدم البرنامج.

م	الخاصية	الوظيفة
١	MaxLength	تحدد الحد الأقصى لعدد الحرف التي يمكن إدخالها في صندوق النص.
٢	PasswordChar	تحديد رمز يستخدم في الظهور بدلا من النص المكتوب في حالة إذا ما أردنا عمل كلمة مرور مثلا.
٣	MultiLine	تتيح إمكانية تعدد الأسطر داخل أداة التحكم صندوق النص.

التقويم: أكمل:- تنفرد أداة التحكم TextBox بالخاصية.......................................

التاريخ		
الحصة			
الفصل			

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي – برنامج فيجوال بيزيك



الفصل الثالث (ضبط خصائص أدوات التحكم)
الدرس الحادي عشر – تابع خصائص أدوات التحكم
List box – ComboBox

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يميز بين صندوق القائمة وصندوق التحرير.
- يضبط الخاصية Property المناسبة لكل أداة.
- يذكر الخصائص المنفردة لكل أداة.

التمهيد: ما الفرق بين صندوق القائمة وصندوق التحرير ؟

عـــــرض الـــــدرس

- صندوق القائمة List Box (قائمة منسدلة) :- أداة صندوق القائمة تستخدم فى عرض قائمة من العناصر.

م	الخاصية	الوظيفة
١	Items	مجموعة العناصر التي تُعرض في صندوق القائمة.
٢	Sorted	تحدد إذا ما كانت العناصر داخل قائمة مرتبة أم لا.
٣	SelectionMode	تحدد إذا ما كان من الممكن اختيار عنصر واحد أو أكثر من العناصر المعروضة على صندوق القائمة (ListBox).

صندوق التحرير والسرد ComboBox (قائمة مغلقة) :- هى قائمة من العناصر تنسدل لاختيار عنصر واحد فقط فى أصغر مساحة ممكنة على نافذة النموذج.

م	الخاصية	الوظيفة
١	Items	مجموعة العناصر التي تعرض في صندوق التحرير والسرد.
٢	AutoCompleteSource	عبارة عن مصدر العناصر المقترحة لعملية الإكمال.
٣	AutoCompleteMode	يحدد الطريقة التي سوف يتم بها عملية إكمال القائمة.

التقويم: أكمل:- .... هى قائمة من العناصر تنسدل لاختيار عنصر واحد فقط.



التاريخ				
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة – التعلم التعاوني – التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي – برنامج فيجوال بيزيك



الفصل الثالث (ضبط خصائص أدوات التحكم)
الدرس الثاني عشر – تابع خصائص أدوات التحكم
group box – Checkbox – Radiobutton

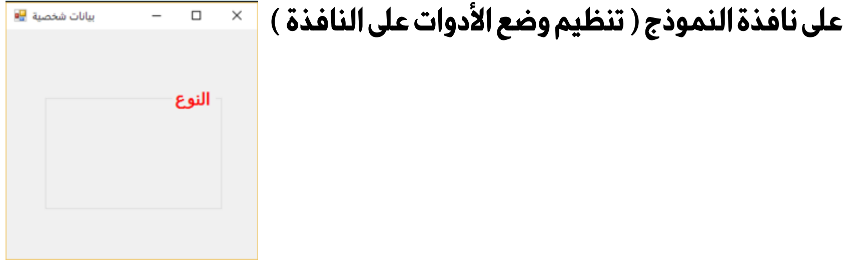
الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً على أن:-

- يميز بين صندوق المجموعة وزر إختيار بديل واحد.
- يضبط الخاصية Property المناسبة لكل أداة.
- يدرك أهمية لغات البرمجة.

التمهيد: ما الفرق بين صندوق المجموعة وصندوق الإختيار ؟

عـــــرض الــــــــدرس

- صندوق المجموعة Group Box:- أداة صندوق المجموعة تستخدم فى احتواء أدوات التحكم ذات الوظيفة الواحدة على نافذة النموذج (تنظيم وضع الأدوات على النافذة)



- صندوق الاختيار CheckBox:- هى أداة تتيح لمستخدم البرنامج عدد من البدائل ليختار بديل أو أكثر.

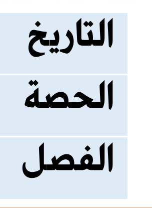


- زر اختيار بديل واحد Radio Button:- هى أداة تتيح لمستخدم البرنامج عدد من البدائل ليختار بديل واحد فقط.

← يجب تقسيم أدوات الـ Radio Button إلى مجموعات على النموذج لكى يستطيع المستخدم اختيار بديل واحد من كل مجموعة على حده.

م	الخاصية	الوظيفة
١	Checked	توضح إذا ما كان زر اختيار بديل واحد تم اختياره أم لا.
٢	Text	النص الظاهر على أداة زر اختيار بديل واحد.

التقويم: أكمل:- .... تستخدم فى احتواء أدوات التحكم ذات الوظيفة الواحدة



				التاريخ
				الحصة
				الفصل

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني - التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية - العرض التقديمي - برنامج فيجوال بيزيك



الفصل الرابع (نـــافـــذة الكـــود)
الدرس الثالث عشر - نافذة الكود

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يتعامل مع نافذة الكود Code Window
- يحدد المقصود بـ معالج الحدث Event Handler
- يضبط خصائص Properties أدوات التحكم Controls برمجياً

التمهيد: كيف يمكنك كتابة أوامر وتعليمات البرنامج؟



عـــــرض الــــــدرس

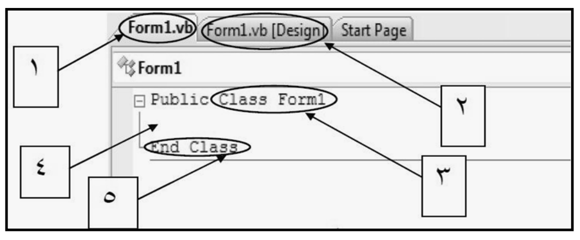
❑ تعريف نافذة الكود Code Window :- هى مكان كتابة الأوامر والتعليمات (الكود) بلغة VisualBasic.Net

❑ فتح نافذة الكود الخاصة بنافذة النموذج Form

❑ يتم تنشيط نافذة النموذج Form1 ، ثم أضغط على مفتاح F7 من لوحة المفاتيح أو من قائمة View اختر Code أو من نافذة الحل Solution Explorer من القائمة المختصرة لملف (Form1.Vb) اختر View Code

❑ اســرع طريقة لفتح نافذة الكود الخاصــة لأى أداة تحكم على الحدث الافتراضــى هو الضـغط مرتين متتاليتين على اداة التحكم Double-Click

❑ تظهر نافذة الكود كما فى الشكل التالى :-

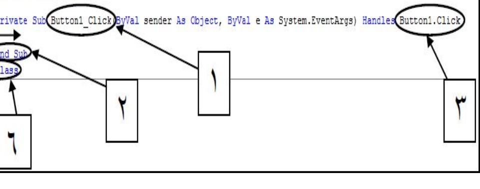


❑ مكونات نافذة الكود:

١- اسم الملف الذى يحفظ به الكود (Form1.vb)
٢- اسم الملف الذى يحفظ به واجهة نافذة الكود Form1 (Form1.vb[Design])
٣- سطر الاعلان عن تصنيف Class باسم Form1 .
٤- ما بين السطرين هو مكان كتابة الكود الخاص بالتصنيف Form1
٥- سطر نهاية تصنيف class باسم Form1 .

❑ معالج الحدث Event Handler :- هو إجراء معين يحتوى على كود يتم تنفيذه عندما يقع الحدث المرتبط به

❑ مكونات نافذة معالج الحدث:-



١- اسم الإجراء مكون من (اسم الكائن Button1 واسم الحدث Click)
٢- سطر نهاية الإجراء End Sub
٣- السبب فى استدعاء الإجراء (النقر Click على زر الأمر Button1)
٤- مكان كتابة الكود الذى ينفذ عند استدعاء الإجراء بعد وقوع الحدث
٥- سطر الاعلان عن التصنيف Public Class
٦- سطر نهاية التصنيف End Class .

التقويم: أكمل :- .... هو إجراء معين يحتوى على كود يتم تنفيذه عندما يقع الحدث المرتبط به



التاريخ		
الحصة				
الفصل				

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني - التدريب العملي
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية - العرض التقديمي - برنامج فيجوال بيزيك





الفصل الرابع (نـــافـــذة الكــــود)
الدرس الرابع عشر - ضبط الخصائص برمجياً

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يذكر الصيغة العامة لضبط خصائص الأدوات برمجياً .
- يحدد المقصود بنافذة الكود.
- يضبط خصائص Properties أدوات التحكم Controls برمجياً

التمهيد: كيف يمكنك ضبط خصائص الأدوات برمجيا ؟

عـــــرض الـــــــدرس

❑ ضبط الخصائص برمجيا :-

عند وضع أدوات التحكم على النموذج إذا قمت بالنقر المزدوج على أداة التحكم يتم فتح نافذة الكود وبها معالج الحدث الخاص بهذه الأداة.

❑ صيغة ضبط الخصائص برمجيا

ControlName . Property=Value

القيمة = الخاصية. اسم أداة التحكم (الكائن)

❑ تدريبات على كتابة الخصائص يدويا:-

١- ضبط الخاصية (Text) للأداة (lbl_Title) بحيث تكون قيمتها " مصر "

Lbl_Title.Text= "مصر"

٢- ضبط الخاصية (ForeColor) للأداة (lbl_Title) بحيث تكون قيمتها (Blue).

Lbl_Title.ForeColor= Color.Blue

٣- ضبط الخاصية (Font) للأداة التحكم (Lbl_Title) بحيث يكون نوع الخط "Arial" وحجم الخط ٣٠

Lbl_Title.Font=NewFont("Arial",30)

٤- ضبط الخاصية (Visible) للأداة (lbl_Title) بحيث تكون قيمتها (False).

Lbl_Title.Visible=False

❑ طرق اختبار البرنامج - تشغيل البرنامج

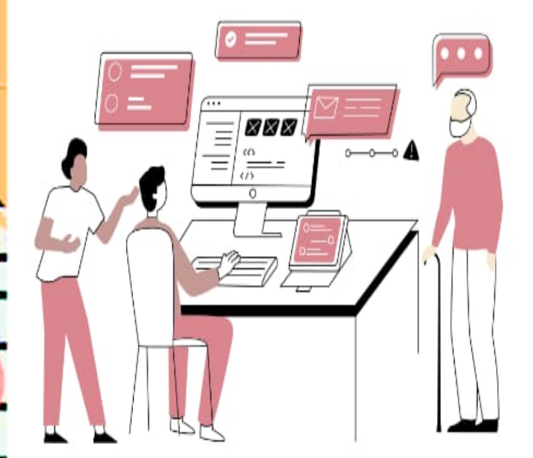
١- افتح قائمة Debug اختر الأمر Start Debugging

٢- من شريط الأدوات قياسى اختر أيقونة Start Debugging

٣- من لوحة المفاتيح اضغط على مفتاح F5

❑ حفظ المشروع

١- افتح قائمة File واختر منها الأمر Save All



التقويم: أكمل:- لحفظ المشروع افتح قائمة .... واختر منها الأمر ....

				التاريخ
				الحصة
				الفصل

الإستراتيجية	الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني
الوسائل التعليمية	السبورة الإلكترونية – العرض التقديمي – الكتاب المدرسي





الدرس الخامس عشر – مراجعـــة عامـــة

الأهداف الإجرائية: نهاية الدرس ينبغي أن يكون الطالب قادراً علي أن:-

- يُوضح المقصود بلغة البرمجة.
- يكتسب بعض المفاهيم الخاصة بما تم دراسته.
- يذكر أهم أدوات التحكم

التمهيد: ما هي أهم المصطلحات والمفاهيم التي تعلمتها ؟

عـــــرض الـــــــــدرس

س١:- اختر الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس :

١- يحتوي .... على أدوات التحكم Controls التي يمكن إدراجها على النموذج Form

(صندوق الأدوات – نافذة مستعرض الحل – نافذة الخصائص – النموذج)

٢- الكمبيوتر لا يفهم إلا ....

(contolBox – لغة الألة – Visual Basic – لا شئ مما سبق)

٣ - .... يحتوي كل منها على أوامر وتعليمات ، تنفذ عندما يقع حدث معين .

(أحداث Event – خصائص properties – إجراءات Procedures – نموذج Form)

٤ - أثر الخاصية .... لا يظهر إلا في نمط التشغيل

(wondowState – Text – Font)

٥ - لإخفاء صندوق التحكم للنموذج Form اختر القيمة .... للخاصية ControlBox

(None – False – True)

س٢:- صوب ما تحته خط :

١. لفتح نافذة الكود CodeWindow نضغط على مفتاح F4
٢. تصميم البرنامج هي اخر مراحل حل المشكلة
٣. الخاصية Multiline تحدد الحد الأقصى لعدد الحروف التي يمكن كتابتها داخل صندوق النص textbox
٤. الخاصية Sorted عبارة عن مجموعة من العناصر التي تعرض على صندوق القائمة Listboxt
٥. مرحلة توثيق البرنامج تعني إدخال بيانات معروف نتائجها من قبل للوقوف على الأخطاء



التقويم: تقييم إجابات الطلاب